ORLANDO GARCÍA

PROBLEMAS IMAGINARIOS DE AJEDREZ

CABURE, MUNICIPIO AUTÓNOMO PETIT

ESTADO FALCÓN

NOVIEMBRE 1988

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN DIGITAL

Obra original

Problemas Imaginarios de Ajedrez
Orlando García
Cabure, Municipio Autónomo Petit, Estado Falcón
1988

Fuente de esta edición

Edición digital reconstruida a partir de fotografías de un ejemplar impreso de la obra original.

Fotografías del ejemplar

Sergio Lares

Digitalización y reconstrucción editorial

José Leal

Fecha de digitalización

15 de agosto de 2026

Criterio de reconstrucción

El contenido fue transcrito y organizado a partir del material fotográfico disponible. Los diagramas de ajedrez fueron reconstruidos digitalmente y, cuando fue posible, se añadió la equivalencia en notación algebraica actual junto a la notación original. Algunas páginas correspondientes a problemas de la edición original no estaban disponibles entre las fotografías recuperadas. Esos problemas se mantienen ausentes y no se ha creado contenido para sustituirlos.

Propósito de la edición

Esta edición tiene como propósito preservar y facilitar el acceso a un documento de la historia ajedrecística de Cabure y del estado Falcón. Se mantiene el carácter de distribución libre y gratuita indicado para el material original.

Edición digital, Aruba, 2026

PRÓLOGO

La inteligencia, cuando se despliega en toda su intensidad es, tal vez, el fenómeno más estrictamente humano. Es un proceso, un objetivo, una razón de ser más emocional al hombre. Y el juego del ajedrez reúne casi todos sus atributos. Un objetivo, pensar. Lo mejor dicho, sólo perseguir el placer del pensamiento, sin duda uno de los más plenos y, por si fuera poco, el más interesante.

Pensar significa engañar. Y pensar bien supone arribar a la maestría del engaño, la primera forma de la inteligencia. Pero esto no es suficiente. El pensamiento es una condición limitada de su verdadera utilidad cuando es capaz de arribar a la predicción. La inteligencia se vuelve ciencia y arte al mismo tiempo. La predicción, a su vez, está implícita en el engaño. Si queremos hacer caer en la trampa al adversario, hemos de saber prever, en el mejor de los casos, las cosas, incluso el de la historia, ajustándolo a condiciones limitadas de un juego de predicción. La tercera condición del pensamiento y la inteligencia es una adecuada armonía y equilibrio, depende sobre todo de la claridad de objetivos y la armonía en el uso de los diferentes recursos y armas a nuestro alcance.

Cuando, como producto del razonamiento, se opta por un objetivo, entre los muchos posibles, y se elige una estrategia para alcanzarlo, se ha cumplido con el inicio. Ahora resta ir imponiendo, de acuerdo a las circunstancias, la táctica, es decir, los propósitos diseñados son posibles. Para triunfar es necesario ir decidiendo paulatinamente las tácticas adversas o, en el caso de que nos ocupe, al adversario mismo.

En algunos de los problemas encontramos que la correcta aplicación del principio de Oposición es vital para proceder correctamente. Este principio es absolutamente necesario para los finales de Reyes y peones, y lo debemos resolver cuando los Reyes se encuentran frente a frente, y uno de ellos puede pasar. El manejo de este principio es básico para cualquier jugador de ajedrez.

Quizás lo más importante del estudio de los problemas es que un buen jugador aprenda a valorar algunos de los principios más importantes de este juego, como es mantener la iniciativa de ataque para sus piezas, mientras limita la de su adversario. El valor insospechado del tiempo, que se descubre en los finales. También descubrimos el valor relativo de las piezas, pues aunque su importancia tiene una estrecha relación con su potencia, a la vez depende de la situación, siempre cambiante, de la partida. Así tenemos, por ejemplo, que el valor de un Alfil no es el mismo en la apertura que en finales.

Por último, algunas palabras sobre la importancia del estudio de problemas de ajedrez. Primero, como ya dijimos, porque podemos encontrarnos con una posición similar en cualquiera de nuestras partidas y podemos resolverla aplicando los principios teóricos generales, que son aquellos aplicables siempre, o casi siempre, en el juego. Gracias a estos principios teóricos generales, que son aquellos aplicables siempre, o casi siempre, en el juego. Gracias a ellos, y mediante una experiencia o memoria de algún día, estimulan la imaginación, ayudando a encontrar jugadas claves. Problemas con posiciones puramente ficticias. Tal vez porque Capablanca aseguró que jamás en determinada disposición de piezas, la mejor para Orlando García, el de Cabure.

JORGE JABER FERRETTI
LA VELA DE CORO, A 3 DE FEBRERO DE 1994

CABURE TAMBIÉN TIENE POETAS DEL AJEDREZ

Los Problemas y Estudios de Ajedrez están considerados como la poesía de este famoso juego. Refiriéndose a este tema dice el español Manuel Golmayo de la Torriente, en su muy didáctico e importante libro “Temas de Ajedrez”: “comparando nuestros dos estilos con las formas literarias podríamos decir que la prosa y el problema, la poesía del ajedrez; y pasamos ya a la técnica del problema, podremos seguir apoyándonos en el símil literario y comparar las jugadas fundamentales de la variante temática, que la poesía ha luchado en cuanto forma de lenguaje para expresar el de las reglas generales de la gramática, oponiéndole las cualidades propias de la creación, así el problema, que en su origen sólo justificó su aparición como un entretenimiento agradable, ha llegado a independizarse después, no sólo de las limitaciones que en su constitución le imponía tal origen, sino de las leyes del juego, hasta el punto en que, prescindiendo del criterio utilitario que preside en la partida, se exige en la composición artística.

El objetivo, por lo tanto, y su valor pedagógico, por lo demás ampliamente utilizado como en otros países. Y ésta es la razón fundamental que anima a la publicación de este libro. Este es un libro de la Colección “Libros Blancos”. Este es un libro destinado a estimular la juventud falconiana, la aproximación al pensamiento científico, que cuenta y acompañar al pueblo falconiano en su lucha por la superación.

Una partida de ajedrez se divide en tres fases: apertura, juego medio y finales. Es evidente que cada una de ellas depende y es consecuencia directa de las otras. La apertura no debe llegar a tener como objetivo llegar a un final y no otro, además de las condiciones favorables. El juego medio, resultado de una serie de jugadas de apertura, deberá ser conducido de manera que mantenga la virtual ventaja inicial y las mantenga hasta el final. Pero es en los finales donde se gana o pierde la partida. La apertura únicamente tiene sentido con relación al final.

Y es en los finales donde el conocimiento de los Principios Generales se torna en una cuestión de vida o muerte. Es en esta última parte cuando, por ejemplo, la oposición suele ser determinante, incluso más importante que el material.

ORLANDO GARCÍA
1988

Problemas y estudios

Nota de la edición digital: *Esta sección fue reconstruida digitalmente a partir de las fotografías disponibles de un ejemplar original de 1988. Se transcribieron las posiciones y se reconstruyeron los diagramas con notación y coordenadas actuales, procurando conservar fielmente la información del libro. El material fotográfico recuperado no contiene la totalidad de los problemas de la edición original. Por esta razón, la numeración presenta algunas ausencias. No se ha inventado ni completado el contenido de los problemas cuyas páginas no estuvieron disponibles.*

PROBLEMA N.º 1

Mate en tres (3) jugadas.
Autor: Orlando García.

BLANCAS: Rey dos Alfil Rey (R2AR), Dama ocho Torre Rey (D8TR), Peón cinco Torre Rey (P5TR), Torre siete Caballo Rey (T7CR), Peón seis Alfil Rey (P6AR), Peón cuatro Dama (P4D), Peón tres Caballo Dama (P3CD), Peón cinco Caballo Dama (P5CD).

NEGRAS: Rey cuatro Dama (R4D), Peón tres Dama (P3D), Alfil uno Dama (A1D), Caballo dos Rey (C2R), Peón tres Rey (P3R), Peón cuatro Rey (P4R), Peón tres Torre Rey (P3TR).

Notación algebraica actual
Blancas: Kf2, Qh8, Rg7, Ph5, Pf6, Pd4, Pb3, Pb5.
Negras: Kd5, Bd8, Ne7, Pd6, Pe6, Pe5, Ph6.

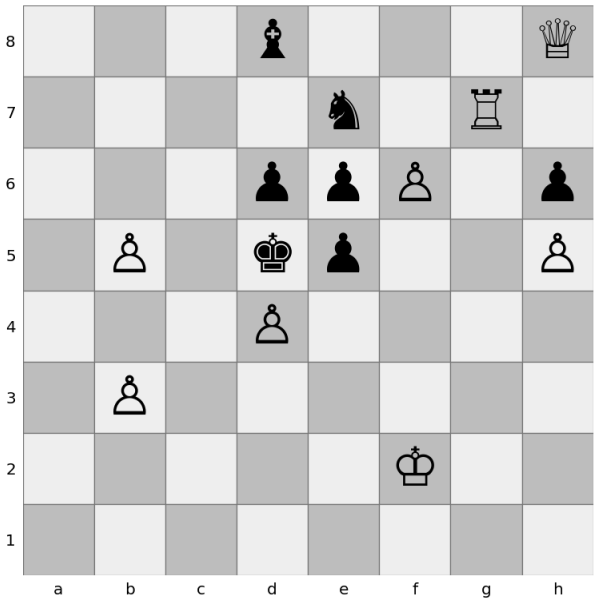

Diagrama reconstruido en notación y coordenadas actuales.

PROBLEMA N.º 2

Mate en dos (2) jugadas.
Autor: Orlando García.

BLANCAS: Rey cinco Alfil Dama (R5AD), Caballo tres Caballo Dama (C3CD), Caballo siete Caballo Dama (C7CD), Alfil siete Alfil Rey (A7AR), Dama uno Caballo Dama (D1CD), Peón tres Caballo Rey (P3CR), Peón dos Caballo Rey (P2CR).

NEGRAS: Rey cuatro Alfil Rey (R4AR), Peón tres Caballo Rey (P3CR), Alfil uno Alfil Dama (A1AD), Peón tres Alfil Rey (P3AR).

Notación algebraica actual
Blancas: Kc5, Qb1, Bf7, Nb3, Nb7, Pg3, Pg2.
Negras: Kf5, Bc8, Pg6, Pf6.

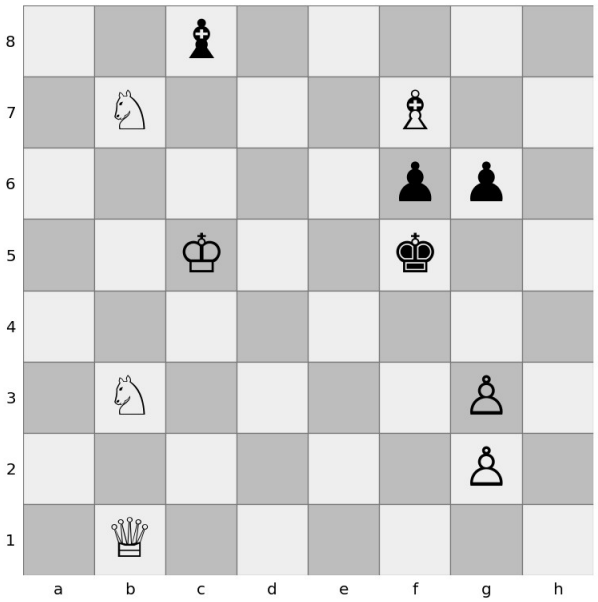

Diagrama reconstruido en notación y coordenadas actuales.

PROBLEMA N.º 3

Mate en dos (2) jugadas.
Autor: Orlando García.

BLANCAS: Rey seis Rey (R6R), Torre tres Dama (T3D), Caballo cinco Rey (C5R), Alfil cuatro Rey (A4R), Caballo ocho Caballo Rey (C8CR), Alfil tres Caballo Rey (A3CR), Dama siete Torre Rey (D7TR).

NEGRAS: Rey cuatro Caballo Rey (R4CR), Alfil tres Torre Rey (A3TR), Caballo cinco Torre Rey (C5TR), Peón tres Caballo Rey (P3CR), Peón cinco Caballo Rey (P5CR).

Notación algebraica actual
Blancas: Ke6, Qh7, Rd3, Be4, Bg3, Ne5, Ng8.
Negras: Kg5, Bh6, Nh4, Pg6, Pg4.

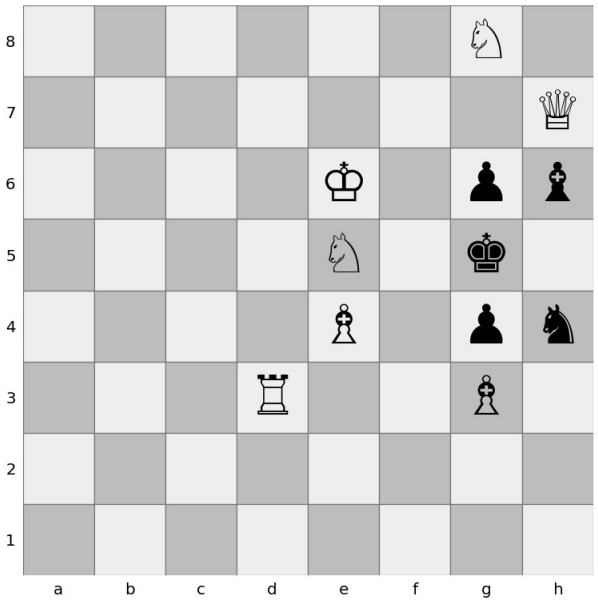

Diagrama reconstruido en notación y coordenadas actuales.

PROBLEMA N.º 4

Mate en dos (2) jugadas.
Autor: Orlando García.

BLANCAS: Rey dos Caballo Dama (R2CD), Alfil tres Caballo Rey (A3CR), Caballo tres Rey (C3R), Dama tres Alfil Rey (D3AR), Alfil ocho Alfil Rey (A8AR), Peón cinco Caballo Rey (P5CR), Rey cuatro Rey (R4R), Peón tres Rey (P3R), Peón dos Caballo Dama (P2CD), Peón tres Alfil Rey (P3AR), Peón cuatro Torre Rey (P4TR).

Notación algebraica actual
Blancas: Kb2, Qf3, Re4, Bg3, Bf8, Ne3, Pg5.
Negras: Ke5, Pe6, Pb7, Pf6, Ph5.

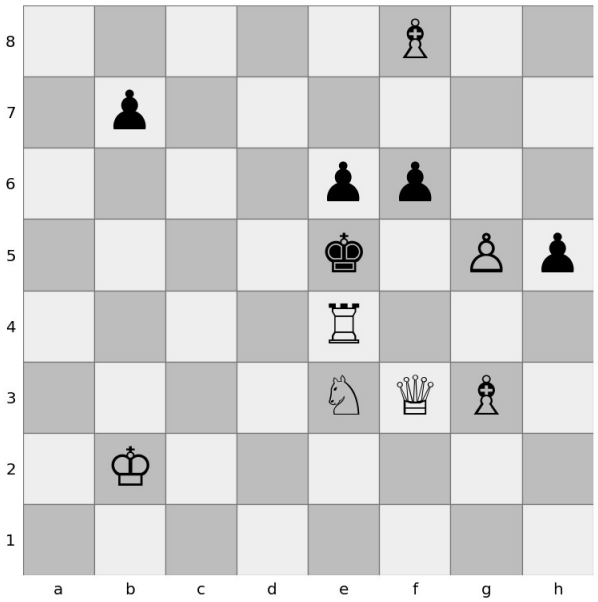

Diagrama reconstruido en notación y coordenadas actuales.

PROBLEMA N.º 5

Autor: Orlando García.

BLANCAS: Rey seis Torre Rey (R6TR), Torre siete Caballo Rey (T7CR), Torre cuatro Caballo Rey (T4CR), Alfil tres Alfil Rey (A3AR), Peón cinco Dama (P5D), Peón cinco Caballo Dama (P5CD), Peón cuatro Caballo Dama (P4CD).

NEGRAS: Rey uno Torre Rey (R1TR), Peón dos Torre Rey (P2TR), Alfil tres Caballo Rey (A3CR), Peón cuatro Caballo Rey (P4CR), Peón tres Alfil Rey (P3AR).

Notación algebraica actual
Blancas: Kh6, Rg7, Rg4, Bf3, Pd5, Pb5, Pb4.
Negras: Kh8, Bg6, Ph7, Pg5, Pf6.

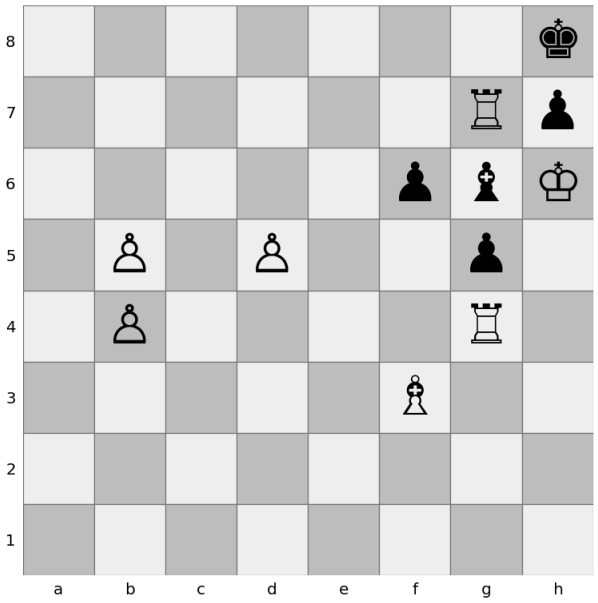

Diagrama reconstruido en notación y coordenadas actuales.

PROBLEMA N.º 8

Mate en tres (3) jugadas.
Autor: Leonardo Vargas.

BLANCAS: Rey cinco Rey (R5R), Caballo tres Rey (C3R), Peón cinco Alfil Dama (P5AD), Torre uno Caballo Dama (T1CD), Peón tres Alfil Dama (P3AD), Torre cinco Caballo Dama (T5CD), Alfil uno Alfil Dama (A1AD), Alfil cuatro Torre Dama (A4TD).

NEGRAS: Rey cuatro Torre Rey (R4TR), Peón dos Torre Rey (P2TR), Peón seis Torre Rey (P6TR), Peón tres Caballo Rey (P3CR), Peón cuatro Caballo Rey (P4CR), Peón dos Rey (P2R).

Notación algebraica actual
Blancas: Ke5, Rb1, Rb5, Bc1, Ba4, Ne3, Pc5, Pc3.
Negras: Kh5, Ph7, Ph3, Pg6, Pg5, Pe7.

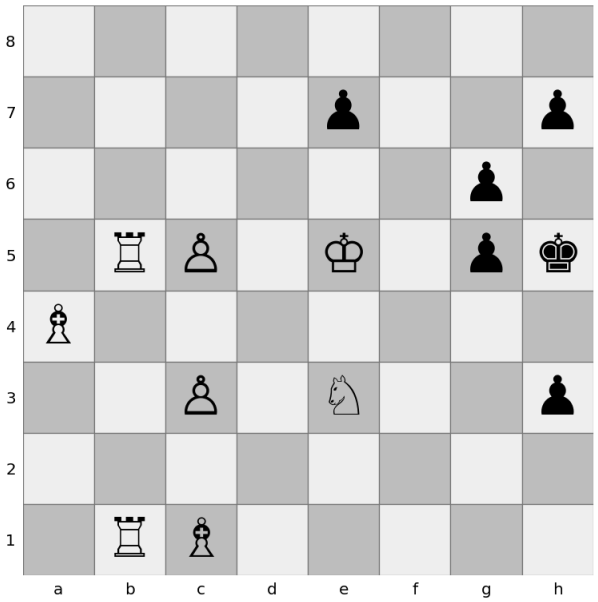

Diagrama reconstruido en notación y coordenadas actuales.

PROBLEMA N.° 11

Mate en tres (3) jugadas. Autor: Orlando García.

BLANCAS: Rey uno Rey (R1R), Torre dos Rey (T2R), Torre uno Torre Rey (T1TR), Alfil siete Torre Rey (A7TR), Peón cuatro Caballo Rey (P4CR), Caballo seis Alfil Rey (C6AR), Caballo cuatro Alfil Dama (C4AD), Peón cinco Torre Dama (P5TD).

NEGRAS: Rey ocho Torre Dama (R8TD), Peón siete Torre Dama (P7TD), Alfil ocho Caballo Dama (A8CD), Peón seis Rey (P6R).

Notación algebraica actual
Blancas: Ke1, Re2, Rh1, Bh7, Pg4, Nf6, Nc4, Pa5.
Negras: Ka1, Pa2, Bb1, Pe3.

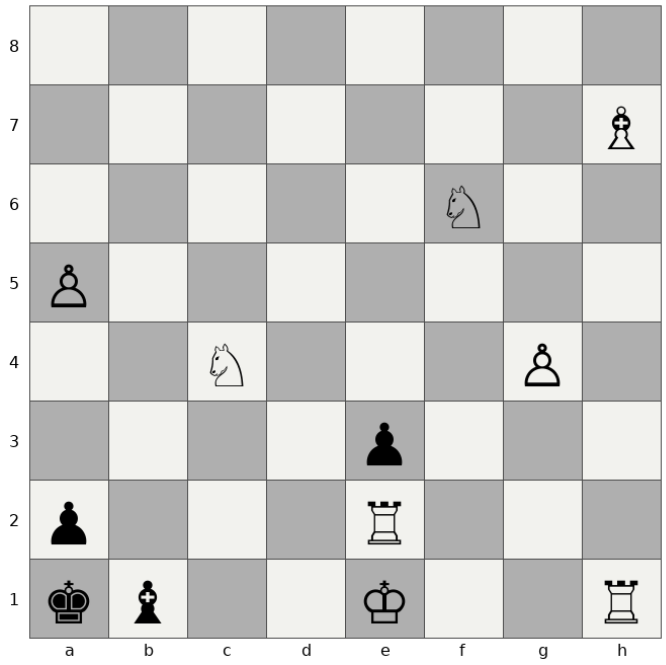

Diagrama reconstruido en notación y coordenadas actuales.

PROBLEMA N.° 12

Juegan las Blancas y dan mate ayudado en dos (2) jugadas, o sea, que las Negras ayudan a las Blancas para dar el mate.
Autor: Arnaldo Medina (20 años).

Conocimos este tipo de problema en la Columna “Ajedrez al Día”, que publica en el Diario Últimas Noticias el Maestro Nacional Mauro Quintero.

BLANCAS: Rey uno Rey (R1R), Caballo cinco Caballo Rey (C5CR), Alfil tres Dama (A3D), Alfil uno Alfil Dama (A1AD).
NEGRAS: Rey uno Rey (R1R), Torre uno Torre Rey (T1TR), Peón dos Torre Rey (P2TR).

Notación algebraica actual
Blancas: Ke1, Ng5, Bd3, Bc1.
Negras: Ke8, Rh8, Ph7.

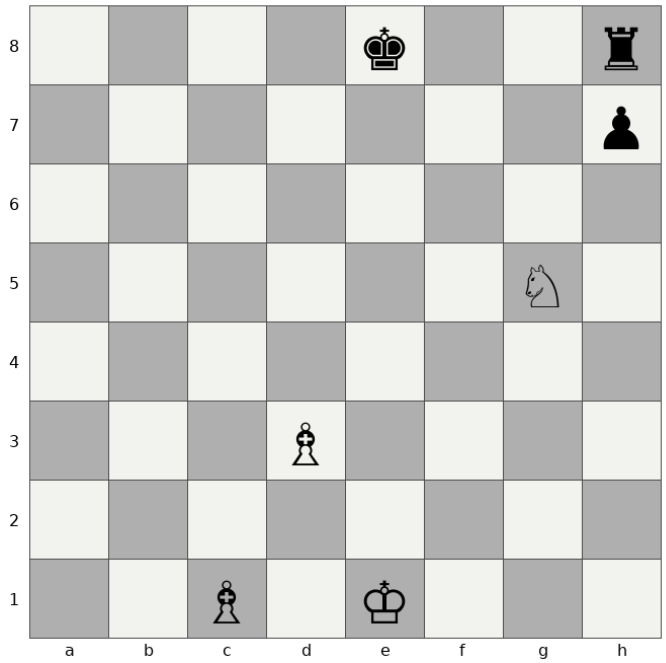

Diagrama reconstruido en notación y coordenadas actuales.

PROBLEMA N.° 13

Mate en tres (3) jugadas. Autor: Carlos Rivero (10 años).

Estos problemas se conocen como “Miniaturas”, que son los que tienen un máximo de siete piezas entre Blancas y Negras.

BLANCAS: Rey seis Caballo Dama (R6CD), Torre uno Torre Dama (T1TD), Alfil cuatro Alfil Dama (A4AD), Alfil siete Caballo Rey (A7CR), Peón cinco Torre Rey (P5TR).
NEGRAS: Rey uno Caballo Dama (R1CD), Caballo cinco Alfil Rey (C5AR).

Notación algebraica actual
Blancas: Kb6, Ra1, Bc4, Bg7, Ph5.
Negras: Kb8, Nf4.

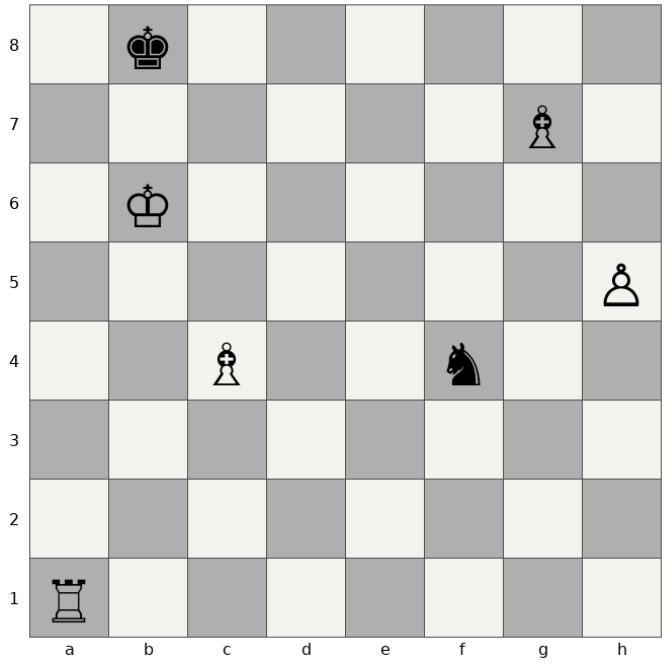

Diagrama reconstruido en notación y coordenadas actuales.

ESTUDIO N.º 1

Juegan las Blancas y ganan.
Autor: Orlando García

BLANCAS: Rey ocho Caballo Dama (R8CD), Peón siete Caballo Dama (P7CD), Peón cuatro Torre Dama (P4TD), Peón siete Rey (P7R), Alfil cuatro Torre Rey (A4TR).

NEGRAS: Rey tres Torre Dama (R3TD), Peón cuatro Torre Dama (P4TD), Peón seis Alfil Dama (P6AD), Peón tres Rey (P3R), Peón tres Alfil Rey (P3AR), Peón cinco Alfil Rey (P5AR), Torre tres Caballo Rey (T3CR), Alfil dos Torre Rey (A2TR).

ESTUDIO N.° 2

Juegan las Blancas y hacen tablas. Autor: Orlando García.

BLANCAS: Rey ocho Caballo Dama (R8CD), Peón siete Caballo Dama (P7CD), Alfil uno Rey (A1R), Peón cuatro Caballo Rey (P4CR).
NEGRAS: Rey tres Torre Dama (R3TD), Peón cuatro Torre Dama (P4TD), Peón cuatro Caballo Dama (P4CD), Peón cuatro Dama (P4D), Peón cinco Rey (P5R), Torre siete Caballo Rey (T7CR), Alfil dos Torre Rey (A2TR).

Notación algebraica actual
Blancas: Kb8, Pb7, Be1, Pg4.
Negras: Ka6, Pa5, Pb5, Pd5, Pe4, Rg2, Bh7.

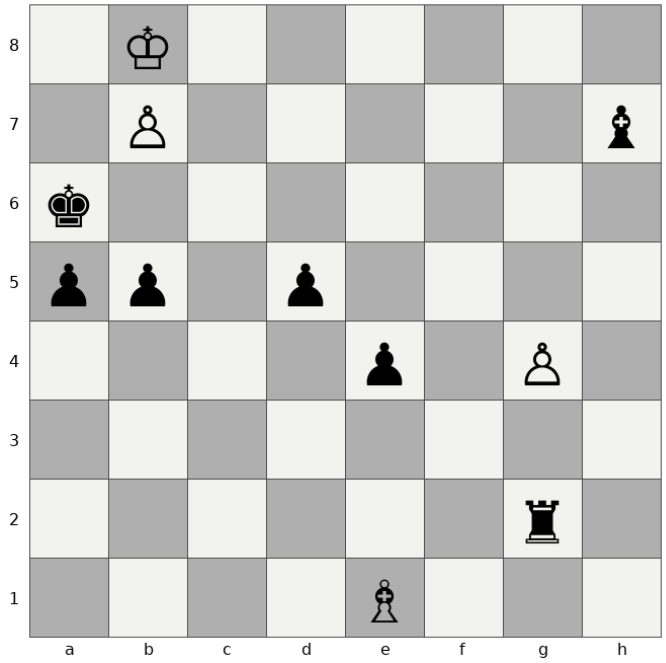

Diagrama reconstruido en notación y coordenadas actuales.

Las respuestas

Este libro está concebido con dos finalidades: preservar para nuestra historia la figura de Orlando García y los momentos estelares que, alrededor del ajedrez de Cabure, le tocó vivir. Y difundir entre los jóvenes y quienes se inician en esta disciplina algunos textos de apoyo y difusión.

En relación a este segundo objetivo cabría precisar que pasar a la lectura de las respuestas sólo tiene sentido si previamente se hizo el mejor de los esfuerzos para resolver los problemas. ¿Cuánto esfuerzo? Sólo el suficiente para lograr el objetivo. Pero deben saber que mientras éste no se alcance, falta trabajo. Sólo el objetivo cumplido pone fin a la tarea.

Los jugadores de nivel superior encontrarán la mayoría de los problemas demasiado fáciles, pero es oportuno recordarles que hay ajedrecistas menos experimentados y que, tal vez, la misión de los fuertes es ayudar, con la misma alegría con que lo hiciera Orlando García.

PROBLEMA 1

Torre a 5C.
Si C4A, la Torre toma Caballo, le sigue PxT, y mate llevando la Dama a 8C. Si PxT, la Dama va a 7 Torre. Si C4A para evitar el mate ya visto, la Dama a 7CD mate. Y si el Peón baja a 5R, viene Dama por Peón.

PROBLEMA 2

C8D.
Este movimiento activa el Alfil, ocupando un tiempo sin perder la capacidad ofensiva de las blancas. Si el negro avanza el Peón a 5R, lo mata el Alfil en 3R. Si Peón a 4C, la Dama mata en 3 Alfil. Igual que si el Rey avanza a 5R, pues también muere con Dama en 3 Alfil. El Caballo negro no tiene opción.

PROBLEMA 3

A3AR.
Si el Caballo toma Caballo, la Dama toma el Alfil y mata. Si Caballo por Alfil, la Dama toma el Peón con igual desenlace. Si Rey a 4TR, el Caballo salta a 6AR jaque, para que cuando el Rey vuelva a 4C, lo mate el otro Caballo en 7AR.

PROBLEMA 4

C5AD.
Porque si Peón toma Caballo, la Dama se mueve a 3R, terminando la partida. Si PxP, el Alfil mata en 2C.

PROBLEMA 5

CxP.
Si Peón por Caballo, las blancas toman el Peón 4C con la Torre. Esto obliga al negro a mover el Alfil, y a cualquier movimiento que éste realice sobreviene el mate en 8C o en 7T. Si después de CxP, el Peón negro avanza, el Caballo da jaque en 7A, obligando al Alfil a tomar el Caballo y desalojar la columna. El mate es inevitable en la siguiente.

PROBLEMA 6

Si el Rey toma el Alfil, la Torre se desplaza a 8A. Haga lo que haga el negro, la Torre lo mata en 8T. Si después de A5T, el negro opta por jugar PxA, la Torre se instala en la casilla 5AD, obligando al Rey a retroceder a 2T, lográndose el mate con TxP. Si Rey a 2T, AxP jaque, y la siguiente es mate o con Torre si el Rey baja, o con Caballo si elige 3T. Por último, si el negro responde con P4C, el

mismo Alfil ocupa 6C, inmovilizando al Rey negro, quedando obligado a subir el Peón y esperar la muerte del Caballo blanco en 4C.

PROBLEMA 7

Cualquier movimiento de los Peones negros abre flanco para el ataque final. Si avanza el Peón a 5C, mata la Torre en 5T. Si mueve el otro Peón a 4R, el Alfil viene a 7C con el Jaque Mate. Si Peón por Peón blanco en 3R, sigue PxP y mate. Y si el negro toma con el otro Peón, muere con Alfil a 3C.

PROBLEMA 8

R6R.
Las negras sólo pueden jugar a P5C. Entonces T5TD. Nuevamente las negras quedan obligadas a subir Peón a 4C. El Alfil en 8R acaba la partida.

PROBLEMA 9

C4AD.
El negro juega R4AR, el blanco T6D. Ahora el Rey negro sólo puede ir a dos casillas: si se instala en 5C, muere con A3R. Si regresa a 5R, el Alfil termina llegando a 3C.

PROBLEMA 10

P6R.
Si el Peón ubicado en 5D toma el Peón al paso (PxP.a), la Torre mata en 5D. Si el Peón en 5A es el que toma, también al paso, el Alfil termina las hostilidades llegando hasta 3C.

PROBLEMA 11

C5R.
El Alfil negro se ve obligado a moverse y en cualquier casilla de la diagonal será tomado por las piezas blancas. El Rey queda obligado a moverse a 8C. El blanco se enroca, y mata.

PROBLEMA 12

A2C.
Las negras, en este curioso problema, se deciden por el enroque (0-0). Con Alfil por Peón termina la partida.

PROBLEMA 13

T8T.
El Rey come obligado. Entonces el Alfil ocupa la casilla 5R, con lo cual el Caballo negro queda forzado a abandonar la custodia de 5D, a donde se mueve el otro Alfil para matar.

PROBLEMA 14

D5C.
Las negras tienen tres variantes. Si eligen subir el Peón a 7R, la Dama se mueve a 5R; así, aunque corone el Peón, la Torre mata cuando toma el último Alfil negro. La otra opción negra, después de D5C, es tomar la Dama con el Peón ubicado en 3C, en cuyo caso el Caballo blanco sube a 5D, e independientemente de lo que responda el negro, mata en 7A. Por último, si la Dama es tomada por el Peón situado en 3T, el Peón blanco lo toma a su vez. A cualquier movimiento negro, la Torre blanca finaliza todo en 1TD.

PROBLEMA 15

DxP.
Si Caballo por Alfil, Rey 6AD. El Caballo negro deberá hacer algún movimiento. Después la Dama

matará en 7T. Si después de DxP, el Caballo negro no tomara el Alfil, el mate ocurriría en un movimiento menos.

ESTUDIO 1

P8R coronan Dama. T1C. La nueva Dama a 8AD. El negro mueve P7T. El Rey blanco a 2A. P8T coronan Dama. P8C igual Caballo y jaque. R7T y la partida finaliza con D6T Jaque Mate.

ESTUDIO 2

R8TD - TxP. P8 coronan P. La partida es tablas, ya que coronando Peón, queda ahogado.

CUANDO RENÉ PRATT PUSO EN JAQUE A CABURE

Para Adán

La palabra rompe el silencio que agoniza sobre el tablero de ajedrez. El silencio que se oculta de la lluvia en esta casa enorme: La Concordia. El silencio que de pronto se vuelve memoria recuperada en las palabras de La Niña Panchita:

-Ah, ese era el juego que jugaba mi padrino con el cura...

El padrino era Manuel Antonio García, padre del novelista Agustín García, y abuelo de Orlando, quien ahora, con bastante soltura me habla de la antigüedad del juego de ajedrez, que se pierde como el nombre de ese cura, pues ya nadie lo recuerda, y por lo mismo, es bien sabido que aquí, en Cabure, se jugaba ajedrez mucho antes del 45, cuando vino René Pratt, campeón mexicano. Vino por tres días y se quedó tres meses.

-Muchos le atribuyen la venida de Pratt a Cabure a diversos motivos. Pero el verdadero es el siguiente: él estuvo invitado en Venezuela por la Federación Venezolana de Ajedrez, y vino a Las Piedras invitado también por el Club de Ajedrez de allá, cuando empezaron las compañías petroleras. Entonces mi padre, Agustín García, supo que había un campeón en Paraguaná y que venía al Centro Falconiano de Ajedrez de Coro, y le dijo a los demás jugadores de aquí que lo invitaran a una partida por telégrafo. Agustín sabía que no le iban a ganar, ni se hacía ilusiones de durarle unas cuantas jugadas, pero lo importante para él, era que el maestro supiera que aquí también se jugaba ajedrez, y no sólo en Paraguaná y Coro. Pero Manuel Rodríguez decía que no, no, vamos a quedar en feo. Y Agustín, no hombre, al contrario, y además qué importa, si de todas maneras vamos a perder. Entonces lo invitaron.

Agustín García le puso el telegrama, que desde luego, siendo un escritor, estaba bien redactado. Y Pratt, al ver la forma como se le pedía jugar, dijo que le buscaran un mapa para ver dónde quedaba Cabure. Aquí, le dijeron, en este lugar, zona montañosa. Y al imaginar que era un pueblito perdido en el monte (en lo cual no se equivocó), reflexionó y dijo:

-Qué puede jugar esta gente. Ya yo sé cómo juegan en Coro, sé cómo juegan en Paraguaná. Esta gente, qué puede jugar.

Pero de todas maneras aceptó, por la manera como estaba escrito el telegrama.

Las primeras quince jugadas no las tomó muy en cuenta, según nos contaría después, y ahí aprovecharon Manuel Rodríguez, Gustavo Hernández, Agustín García, Haroldo Payares, es decir, los jugadores de aquí, para agarrarle ventaja, y hubo una jugada donde Manuel Rodríguez le tendió una celada, una trampa, al darle a comer un caballo, y si él se lo comía, le hacía un desastre, lo dejaban desbandado.

Ya Manuelito decía, no hombre, ése no se fija. Pero papá, no chico, él tiene muchos recursos, imagínate, el campeón de un país tan importante como México. Pero siempre se hizo la jugada.

Todos esperábamos la respuesta (era una jugada por día). Y Manuelito diciendo, peón toma caballo, porque el caballo se le daba a comer con un peón. Pero se demoró tres días en contestar. Y cuando llegó la respuesta recuerdo cómo Manuelito, todo tembloroso, abrió el sobre del telegrama. Lo vio, arrugó la cara. El telegrama decía: “Indigéstame bocado serrano. Reúsolo. Juego...”

Total que después le puso más atención a la partida y ya se puede imaginar lo que pasó.

Llegó el momento en que esta gente... Bueno, decía Gustavo que él había perdido como diez kilos, y Manuelito, y todos, porque se quedaban hasta las cuatro de la madrugada, alumbrándose con velas y estaban en una situación, sin exagerar, dramática: no se atrevían a jugar. Entonces Gustavo Hernández dijo, mire, este es un aficionado al ajedrez que no puede con él, ni con uno mismo, por lo mismo, se bien sabido que... Vamos a dejar que yo aprovecho de ir a Coro y allá

tengan la cabeza fresca y me ayuden a analizar las probables jugadas. Yo se las comunico por telégrafo.

Nadie sabía lo que tenía pensado Gustavo. Ensilló su mula y agarró camino del Bucaral, Santa Lucía, y fue a dar allá.

Cuando llegó a Coro se buscó al presidente del Centro Falconiano de Ajedrez, que por cierto era Pepe Chirino, de Cabure, y le dijo, mira, yo vengo para que me presentes al campeón Pratt, pero tú no le vas a decir mi nombre, ni que soy de Cabure. Tú le vas a decir que soy fulano de tal y que vengo de Capatárida.

Entonces lo llevó al hotel donde se hospedaba Pratt, mire, éste es un aficionado al ajedrez de Capatárida, que lo quiere conocer. Entonces mucho gusto y tal, y qué sé yo. Cuando ya se presentaron y hablaron de un montón de cosas sobre el ajedrez, Gustavo le dijo, maestro, tengo entendido que usted está jugando una partida de ajedrez con Cabure. Cómo no, y por cierto, yo estaba equivocado. Al principio les acepté participar en el juego por la forma cortés y elegante como ellos me invitaron, pero ahora veo que esa gente juega. Fíjate que las primeras jugadas no les puse mucho interés, y me tomaron ventaja, pero ahora creo que la ventaja es mía, estoy en mejor posición.

Entonces Gustavo le dice, bueno ¿y usted me podría mostrar más o menos cómo está la partida? Cómo no, la partida está así, y les toca jugar a ellos, y es extraño que no hayan respondido. Ajá maestro ¿y qué cree usted que deberían jugar ellos? La mejor jugada que pueden hacer es ésta.

Luego siguieron hablando de otras cosas y de los “negocios” que Gustavo fue a hacer a Coro, para luego despedirse prometiendo volver mañana, y fue directamente al telégrafo: jueguen ésta.

Al otro día volvió al hotel, maestro: ¿no ha contestado la gente? Y el maestro, ¿no le digo que esa gente juega? Hicieron la misma jugada que yo le dije a usted ayer. ¡Ah!, se “asombró” Gustavo, y cómo cree que siga la partida. Bueno, yo les voy a jugar así, y ellos deben jugar así. Y allá va otra vez Gustavo al telégrafo. Y así, hasta que el maestro dijo, mire, le voy a ser sincero, si esa gente me propone tablas, la acepto, porque no le veo otra salida a esta partida. Y Gustavo: propongan tabla. Y los de Cabure, proponemos tabla.

Al otro día se presentó Gustavo en el hotel, un poco más temprano que lo acostumbrado, y le dijo al maestro, ya yo terminé mis negocios en Coro, y ahora me voy. Pero cuando estaba a punto de coger rumbo para acá, se devolvió y, mire, yo le voy a confesar la verdad aunque usted me insulte: yo no soy fulano de tal, ni vengo de Capatárida, ni estoy haciendo negocios. Yo soy Gustavo Hernández, de Cabure. ¿Y usted no es uno de los jugadores de allá? Sí, así es, pero usted sabe que me vi obligado a hacer esto y hasta había pensado irme, pero me arrepentí y me dije, no, yo tengo que decírselo. Y entonces el maestro Pratt lo abrazó diciéndole, ¿y así como eres tú son los otros? Bueno, yo creo que todos los habitantes de Cabure son unos tramposos, pero a mí me gusta ese tipo de trampas: yo tengo que conocer ese pueblo.

Entonces, con el telegrama del maestro aceptando tabla, llegó a Cabure otro de Gustavo: Espérenme con campeón René Pratt.

Ahora Orlando detiene un momento su narración, pero no es difícil imaginarlo en ella avisando por el pueblo y sus caseríos en aquel año de 1945 la guerra. Pero no la devastadora que iniciaron los fascistas, sino la del silencio, la que se aproximaba con la llegada del campeón mexicano a este pueblo que entonces se convertiría, si se me permite la forzada imagen, en un enorme tablero de ajedrez.

Antes de anotar las palabras con las que Orlando García me va a contar la llegada y anécdotas de René Pratt en Cabure, yo lo recuerdo a él, a Orlando, organizando las distintas competencias deportivas desde su cuarto que entonces mostraría las paredes rayadas de poemas de Tío Romito. Lo recuerdo contando las trampas de cierto amigo, en este mismo espacio, que desde tanto tiempo se viene asomando al jardín (ahora deteriorado) donde aún persiste la palma de sagú, junto a la

cual se retrataron Agustín García y Rafael Simón Urbina. Lo recuerdo “descrestando gallos”, jugándolos, mientras mojaba su pañuelo de sudor y nerviosismo, para luego encontrarlo en el campo, narrando con voz bien timbrada, los encuentros entre Farallón y Terciopelo, equipos no de base ball, que tomaron sus nombres de una novela y un cuento escritos por su padre Agustín García, cuando en buen estilo, se recuperaban las costumbres de esa tierra, que en el año 45 se asombraría en torno a un maestro de ajedrez, según sigue contando Orlando:

-Esto era un acontecimiento. Salió Agustín García y Manuel Rodríguez a invitar a la gente para El Chirimoyo, porque venía el maestro René Pratt; mientras que Miguel López, Pachito Villasmil y otros, ya habían ensayado Ay Jalisco no te rajes.

Y cuando el campeón hizo su entrada, empezaron los cohetes y el mariachi. Entonces él oyó aquello, se bajó de la bestia, y la trajo de diestro. Luego se arrodilló, dio las gracias, y siguió adelante para estar entre nosotros.

Aquí el ajedrez tomó un gran auge con Pratt. Él iba por los caseríos a dar lecciones; a los que no sabían, les enseñaba a mover las piezas; y a los que más o menos se defendían, los entrenaba mejor.

El 18 de octubre de 1945, se había pensado organizar en Hueque una simultánea. En ese tiempo Hueque tenía un gran movimiento con el Central Azucarero, del cual estaba encargado Focá, un italiano que era aficionado al ajedrez y le había preparado una recepción al maestro para luego hacer con él la simultánea. Nosotros nos fuimos para allá el 17: Agustín García, Manuel Rodríguez, Gustavo Hernández, Pratt y yo. Pero cuando íbamos por La Caridad nos alcanzaron unos policías que llamaron a Gustavo y Manuelito (Manuel Rodríguez era prefecto y Gustavo, juez), quienes se devolvieron junto con los policías y papá, y sólo nos informaron que después nos alcanzarían. Pero amaneció el 18 y el 19, y nada de ellos; mientras tanto Pratt se enamoraba de las cataratas y no quería salir de ellas. Yo le decía, maestro vámonos, pero él, no, vamos a esperar, ellos deben venir. Pero llegó el 20 y nosotros esperando y la gente nada; sólo yo estaba preocupado, porque el maestro hasta dijo, mira, yo ahora, con la cabeza fresca como la tengo, le gano al campeón mundial. Así estábamos y, por cierto, me gustaría que se anotara entre paréntesis un acróstico que mi tío Rómulo García, Tío Romito, improvisó aquí mismo, una vez que llegó con sus tragos y vio al maestro que estaba con nosotros. Me dijo: papel y lápiz, papel y lápiz, anote:

Rompe los juegos el campeón... Empieza
En actitud al parecer sumisa;
Nunca le falla la tenaz destreza.
En la embestida magistral, precisa
Pronto: muy pronto el cetro de Alekhine,
Rumbo a otro mundo llevará su Meca:
América otra vez
Tendrá su nuevo cetro de ajedrez,
Trono y corona en el Imperio Azteca.

Bueno, como iba contando, él decía que así, con la cabeza fresca, le ganaba al campeón que en ese tiempo era Alekhine, quien le quitó el cetro a Capablanca y nunca le quiso dar la revancha (porque le tenía miedo) y además, como dato curioso, murió cuando se atragantó con un pedazo de carne cruda.

Pero volvamos a lo de Hueque. Allá estábamos sin tener noticias de los demás, hasta que al fin nos llegó la información de lo que estaba pasando, cuando trajeron la batería del radio de Focá y supimos de los toques de queda, la Revolución de Octubre, por lo que, desde luego, no se hizo la simultánea.

Después, cuando el maestro llevaba como un mes aquí, Rubén Chirinos le preparó una fiesta. El maestro era un gran bebedor y Rubén le hizo el homenaje más idóneo, pues cuando llegamos a su casa, nos encontramos con una gran mesa convertida en tablero, con botellas de licores como

piezas de ajedrez: el rey era un litro de whisky, la dama de brandy, y así iban hasta finalizar con los 16 cuarticos de cocuy que eran los peones.

Entonces comenzamos una partida entre nosotros en consulta, y René Pratt: toda pieza que se iba "comiendo", se iba bebiendo. Por supuesto que había jugadas que se demoraban; y Numan Mora, quien era muy jocoso y además le gustaba el palo, o mejor dicho, primero era muy palero y después jocoso, decía: Ajo, este juego sí está malo, ¿por qué es que no comen?, cómanse una pieza... Claro, llegando al final de este juego, ya no sólo se movían las piezas, ni sólo Numan reclamaba que se comieran rápido. Y hasta pienso que fue la partida que duró menos, aunque sí, la más celebrada.

Luego se organizó la gran simultánea de 80 tableros, donde cada mesa pagaba 50 bolívares que se le darían, en gratitud, al maestro. Pero como no habían tantos tableros en Cabure, él anunció que iba a dar un ajedrez en premio al que hiciera las piezas más originales. Entonces se avisó por todas partes y salieron ajedrez de carretos, de semillas de ceiba, de barro, de muchachos disfrazados, de todas clases; pero ganó una cabureña que hizo un ajedrez de biscochuelo: cada pieza que se iba "comiendo", se iba comiendo.

René Pratt ganó 79, perdiendo solamente con una muchacha que no hacía ni ocho días él mismo había enseñado. Después nos llegó el rumor de que se habían casado en Caracas.

Pero lo que más admiramos nosotros en René Pratt era su juego a ciegas; incluso, llegamos a considerar que era más fuerte jugando a ciegas, que viendo.

Yo recuerdo una simultánea de diez tableros a ciegas, en la cual, entre los participantes estaba Josías Medina, quien por cierto se destacaba por su juego agresivo: si a las veinte jugadas no había ganado, comenzaba a desconcentrarse y perdía. En esa simultánea Josías empezó a decir, que cómo era posible que un hombre que ni siquiera estaba viendo pudiera ganarle a seis buenos ojos, porque en el tablero donde él jugaba, también participábamos Jaime Primera y yo: los tres en el tablero cinco, contra Pratt que se puso de espalda allá, sentado con su litro de cocuy y su poco de sal (el tequila mexicano, claro), para luego comenzar a decir, tablero número uno, tablero número dos, y así, hasta el número diez, mientras Josías seguía, cómo nos va a ganar este hombre, ya se está creyendo mucho.

Bueno, el juego comenzó, y más o menos por la jugada quince, dijo Pratt: tablero cinco, jugada tal, atacandito (cuando él decía "atacandito", era que ya el mate venía cerca). Entonces me fijé, y le digo a Josías, nosotros como que perdimos, y él se pone a ver el tablero, Carajo, ese hombre del diablo nos ganó, ¿a dónde jugamos, pues? Era un mate que teníamos, aunque por el momento lo podíamos salvar con un caballo, pero Pratt se lo comía con un alfil, y ahí sí era verdad, listos. Y vino Josías y quitó el alfil. Cuando Pratt dijo, jugada del tablero cinco, contestamos, caballo tal, y él, alfil toma caballo, y Josías ¿qué alfil hombre dios?, ese alfil hace tiempo que lo comimos. ¿Cómo que me lo comieron?, ustedes no me han comido nada, no me hagan trampas que me quitan la concentración, ya les voy a demostrar que ustedes no me lo han comido. Y se vino para donde estábamos diciéndole a los demás, tapen sus tableros, y a nosotros, miren, la partida de ustedes es así: yo les jugué esto, ustedes jugaron esto, yo esto, ustedes... yo moví alfil, ustedes jugaron aquí, ¿cuándo me lo comieron? Ustedes juegan caballo, yo se los como, y sin sentirlo mucho, mate. Entonces Josías dijo, está bien señor, ganó, nunca más vuelvo a jugar: esta vaina lo que da es pena: un solo hombre contra tantos, y sin ver; ahora lo único que falta es que le gane a los otros nueve tableros (y se los ganó), no funa.

René Pratt tenía también sus buenas salidas, no sólo en el ajedrez, sino en ocurrencias, juego de palabras. Cuando fuimos por primera vez a Hueque, pasamos por las piedras que están dentro del río, y claro, él, que nunca había caminado por ellas, a cada momento se caía, y en una de esas caídas nos llamó: miren muchachos, vamos a hacer una cosa, yo los voy a enseñar a mover bien las piedras, y ustedes me van a enseñar a moverme entre las piedras.

Pero hay una anécdota que también va a gustar. Una vez me dijo Douglas Bravo, que para ese tiempo tendría unos trece años, mira chico, este hombre puede que sea mejor que Gustavo y Manuelito, que son los que juegan más aquí, y él se las echa de que es el campeón de México, ¿y quién se lo va a discutir?, ¿cómo podríamos comprobar que eso es verdad o mentira?

Entonces yo, por la noche, pensé en lo que me dijo y recordé que tenía un libro donde se recopilaban algunas partidas que a su vez se tomaban de una revista llamada “El Ajedrez Americano”, editada en Buenos Aires. Esa recopilación, por supuesto, tenía grandes partidas, y una de ellas era jugada por Alekhine y Capablanca, los mejores del mundo.

Nosotros duramos una semana aprendiéndonos la partida para jugarla delante de Pratt, pero después de habernos puesto de acuerdo en que, si decía que estaba mal jugada, no era ningún campeón y lo sacábamos de aquí.

Me acuerdo que nos aprendimos hasta los comentarios y, según lo que dijera el libro, así hacíamos nosotros: en este momento se levanta Capablanca, y Douglas se levantaba, bebe un vaso de agua, y Douglas se lo bebía. Por supuesto, Pratt no había tomado en serio las primeras jugadas. Se había puesto a leer un periódico; pero cuando Douglas comenzó a “preocuparse”, Pratt también, y ahí se puso a decir, pero Dios mío, ustedes juegan más que yo; y cuando alguien iba a mover una pieza, por favor, no vayan a estropear la partida, y nosotros, no hombre Pratt, no se burle, y él, no, no me estoy burlando, ustedes son unos verdaderos campeones.

Entonces nosotros hacíamos que nos concentrábamos, y veíamos a Pratt con el rabo del ojo: el pobre hombre se reía solo, se ponía serio, saltaba, zapateaba, y por favor, no vayan a maltratar la partida, esto no me lo va a creer nadie cuando lo cuente en el libro que estoy escribiendo (porque Pratt empezó a escribir un libro sobre el ajedrez aquí), y no malogren la partida. Pero claro, llegó el final donde decía el comentario, en estos momentos Capablanca toma su tiempo, y Douglas se lo tomó. (Pratt, sudando frío), y ahora Capablanca tumba el rey, y Douglas lo tumbó: Alekhine, es decir, yo, Orlando García, acababa de ganar el campeonato mundial de ajedrez.

Bueno, después alguien me dijo que el libro había sido publicado, y que el comentario también había aparecido, pero con la debida aclaratoria, de que era una de las tantas bromas que nosotros le echamos al campeón mexicano de ajedrez, cuando, por una broma, vino a Cabure.

Darío Medina
Cronista de Cabure